

O O bet365

A métrica xG, ou "expected goals", atribuída a um jogador ou time no futebol e representa a probabilidade de que uma chance de gols específica seja convertida. Embora o conceito de xG tenha sido desenvolvido por estatísticos e especialistas em análise de futebol há algum tempo, a popularização do termo se deve principalmente à empresa de análise de futebol "StatsBomb".

StatsBomb foi fundada em 2015 por Ted Knutson, um estatístico e analista de futebol americano. Knutson havia trabalhado anteriormente no analytics department do Tottenham Hotspur e do Brentford FC, onde ele aplicou todos os avanços de análise de dados para ajudar no processo de tomada de decisões na contratação de jogadores e na estratégia de jogo. Sob a liderança de Knutson, a StatsBomb começou a desenvolver e promover o uso de estatísticas avançadas no futebol, incluindo o xG.

Desde então, o xG se tornou uma métrica cada vez mais aceita e amplamente utilizada no futebol, não apenas como uma ferramenta de análise, mas também como um parâmetro para avaliar o desempenho dos jogadores e times.

Um jogo para um jogador eletrônico para um jogador, também conhecido pelo anglicismo single player, é um jogo eletrônico que possibilita a participação de apenas um jogador por partida, geralmente de um jogador humano, e se houver mais participantes, são controlados pelo computador. Essa determinação, entretanto, não inclui jogos online ou LAN, pois outros jogadores também estão jogando o mesmo jogo ao mesmo tempo, ainda que não seja no mesmo computador ou console de videogame.[1]

Desde o início da história dos videogames houve jogos para um jogador, como o Bertie the Brain (1950), que permitia jogar o jogo do galo contra o computador, e jogos destinados a dois jogadores, como o Tennis for Two (1958). A Bally Midway recusou adquirir o jogo Pong (1972) da Atari por não ter um modo para um jogador.[2] Nos anos seguintes foram desenvolvidos jogos para um jogador que influenciaram grandemente a história dos videogames,[3] como o Space Invaders (1978) ou o Tetris (1985). Mais recentemente, os jogos multijogador ganharam importância, e as empresas desenvolvedoras de videogames têm dado pouca impor